

**PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE* “*MOBILE LEGEND BANG-BANG*” TERHADAP SIKAP ANTISOSIAL PADA
KOMUNITAS *MOBILE LEGEND* SURABAYA**

SKRIPSI

**Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Akademik Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.)**

Peminatan : *Broadcasting*



HERDIANSYAH SATRIA PUTRA KHARISMA

NIM 16.01.0035

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI SEKOLAH TINGGI ILMU
KOMUNIKASI ALMAMATER WARTAWAN SURABAYA**

(2021)

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

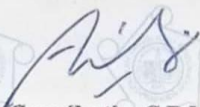
**PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE “MOBILE LEGEND BANG-
BANG” TERHADAP SIKAP ANTISOSIAL PADA KOMUNITAS MOBILE
LEGEND SURABAYA**

Oleh

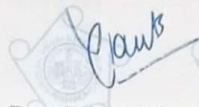
HERDIANSYAH SATRIA PUTRA KHARISMA

16010035

Telah diujikan di depan Dewan Penguji Skripsi pada tanggal 09 September 2021
Susunan dewan penguji skripsi



Suprihatin, S.Pd.
M.Med.Kom.
Ketua penguji



Dra. Puasini Aprilivantini.
M.Si.
Anggota



Dr. Jokhanna Kristiyono, S.T.
M.Med.Kom.
Anggota

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi



Suprihatin, S.Pd., M.Med.Kom.
Kepala Program Studi



Dra. N. W. Ratna Amina, M.Si.
Pjs. Ketua Sükosa-AWS



PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi-Almamater Wartawan Surabaya (Stikosa-AWS),

Nama Mahasiswa : Herdiansyah Satria Putra Kharisma
NIM : 16010035
Program Studi : *Broadcasting*

dengan ini menyatakan bahwa Skripsi yang saya buat dengan judul **PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE “MOBILE LEGEND BANG-BANG” TERHADAP SIKAP ANTISOSIAL PADA KOMUNITAS MOBILE LEGEND SURABAYA** adalah :

1. Dibuat dan diselesaikan sendiri, dengan menggunakan hasil perkuliahan, observasi lapangan, buku-buku serta jurnal acuan yang tertera di dalam daftar pustaka.
2. Bukan merupakan duplikasi karya ilmiah yang sudah dipublikasikan atau yang pernah dipakai untuk mendapatkan gelar sarjana di perguruan tinggi lain, kecuali pada bagian-bagian yang sumber informasinya dicantumkan dengan cara penulisan referensi yang semestinya.
3. Bukan merupakan karya terjemahan dari kumpulan buku atau jurnal acuan yang tertera di dalam daftar pustaka pada Skripsi saya.

Jika di kemudian hari terbukti saya tidak memenuhi seperti yang telah dinyatakan di atas, maka Skripsi ini dapat dibatalkan oleh Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi-Almamater Wartawan Surabaya (Stikosa-AWS).

Surabaya, 09 September 2021

Yang membuat pernyataan



(Herdiansyah Satria Putra Kharisma)



PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING

PENGARUH ADIKSI *GAME ONLINE "MOBILE LEGEND BANG-BANG"* TERHADAP SIKAP ANTISOSIAL PADA KOMUNITAS *MOBILE LEGEND* SURABAYA

O l e h

Nama : **Herdiansyah Satria Putra Kharisma**
NIM : **16010035**
Peminatan : **Broadcasting**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dan dipertahankan dalam Sidang Skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom.) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi-Almamater Wartawan Surabaya (Stikosa-AWS).

Surabaya, 09 September 2021

Menyetujui

Pembimbing Utama

Dr. Jokhanan Kristiyono, S.T., M.Med.Kom.

Kepala Program Studi

Suprihatin, S.pd., M.Med.Kom.


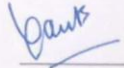
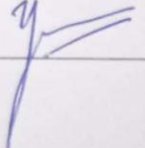


PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI

Pada Kamis, 09 September 2021 telah diselenggarakan Sidang Skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi – Almamater Wartawan Surabaya (Stikosa-AWS), atas mahasiswa sebagai berikut:

Nama : **Herdiansyah Satria Putra Kharisma**
NIM : **16010035**
Peminatan : **Broadcasting**

dengan Skripsi berjudul **PENGARUH ADIKSI GAME ONLINE “MOBILE LEGEND BANG-BANG” TERHADAP SIKAP ANTISOSIAL PADA KOMUNITAS MOBILE LEGEND SURABAYA** oleh Dewan Penguji Sidang Skripsi yang terdiri dari:

Nama	Status	Tanda tangan
1. Suprihatin, S.Pd M.Med.Kom.	, sebagai Ketua	
2. Dra. Puasini Apriliyantini, M.Si,	, sebagai Anggota	
3. Dr. Jokhanan Kristiyono, S.T., M.Med.Kom.	, sebagai Anggota	

ABSTRAK

Game online yang awalnya diciptakan untuk menghilangkan stress/sebagai hiburan tapi malah disalahgunakan & mengakibatkan kecanduan/adiksi *game online* yang pada akhirnya dapat mengganggu sekolah, pekerjaan dan pada akhirnya memiliki sikap antisosial. Penelitian berjudul pengaruh adiksi *game online* “mobile legend bang-bang” terhadap sikap antisosial pada komunitas *mobile legend* Surabaya ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh adiksi *game online* “mobile legend bang-bang” terhadap sikap antisosial pada komunitas *mobile legend* Surabaya. Peneliti memilih komunitas *mobile legend bang-bang* karena komunitas ini memiliki intensitas bermain yang lebih tinggi daripada komunitas lainnya yang ada di Surabaya. Penelitian ini bersifat kuantitatif dengan menggunakan metode survei dan dengan menggunakan kuesioner, kemudian data yang telah dikumpulkan akan diolah melalui perhitungan statistik, lalu dianalisis secara eksplanatif untuk menjelaskan pengaruh adiksi *game online* “mobile legend bang-bang” terhadap sikap antisosial pada komunitas *mobile legend* Surabaya diukur berdasarkan dari kriteria adiksi *game online* dengan bentuk-bentuk sikap antisosial kemudian ditentukan menggunakan rumus *alpha cronbach*. Populasi dalam peneliti ini anggota komunitas *mobile legend* Surabaya yang telah diambil menggunakan metode sampel Teknik *Purposive Sampling*. Berdasarkan rumus Slovin, sampel yang didapat yakni berjumlah 100 responden. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa anggota komunitas *mobile legend* Surabaya terpengaruh adiksi *game online mobile legend bang-bang* yang pada akhirnya memiliki sikap antisosial. Adiksi *game online* dan sikap antisosial memiliki tingkat range dengan klasifikasi sangat tinggi.

Kata kunci: Adiksi *Game Online*, Sikap Antisosial, *Mobile Legend Bang-Bang*.

ABSTRACT

Online games were originally created to relieve stress/as entertainment but are misused & lead to online game addiction/addiction which in turn can disrupt school, work and ultimately have antisocial attitude. The study entitled the influence of online game addiction thobile legend bang-bang" on antisocial attitudes in the Surabaya mobile legend community to find out how the influence of online game addiction thobile legend bang-bang"on antisocial attitudes in the Surabaya mobile legend community. The researcher chose the bang-bang mobile legend community because this community has a higher intensity of play than other communities in Surabaya. This research is quantitative using survey methods and using questionnaires, then the data has been collected will be processed through statistical calculations, then analyzed explanatory to explain the effect of online game addiction thobile legend bang-bang"on antisocial attitudes in the mobile legend community in Surabaya. based on the criteria for online game addiction with forms of antisocial attitude then determined using the alpha cronbach formula. The population in this research is members of Surabaya mobile legend community who have been taken using the Purposive Sampling Technique sample method. Based on Slovin's formula, the sample obtained is 100 respondents. The results of this study indicate members of mobile legend community in Surabaya are affected by addiction to the online game mobile legend bang-bang which ultimately has an antisocial attitude. Online game addiction and antisocial behavior have a very high level of classification.

Keywords: Online Game Addiction, Antisocial Attitude, Mobile Legend Bang-Bang.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT atas berkah rahmat dan hidayahnya yang senantiasa dilimpahkan kepada peneliti, sehingga bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Adiksi *Game Online Mobile Legend Bang-Bang* Terhadap Sikap Antisosial Pada Komunitas *Mobile Legend Surabaya*” sebagai syarat untuk menyelesaikan program strata 1 jurusan Ilmu Komunikasi STIKOSA-AWS.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak rintangan dan hambatan peneliti hadapi, namun berkat adanya bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak, peneliti dapat melaluinya. Untuk itu pada kesempatan kali ini peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak diantaranya :

1. Pertama, Kepada Allah SWT, karena atas kehendak-Nya dalam penulisan ini penulis diberikan kemudahan menghadapi berbagai hambatan dalam proses penulisan
2. Kedua, untuk keluarga saya, ibu saya Ibu Yusdiana, adik saya Yusril Bagas Dewantara dan eyang saya Ibu Mudjiati yang selalu memberi dukungan, semangat dan doa yang tiada henti. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik. Terima kasih berkat kalian peneliti menyelesaikan apa yang sudah dimulai.
3. Ketiga, untuk dosen pembimbing Bapak Dr. Jokhanan Kristiyono. S.T., M.Med.Kom terima kasih atas segala bimbingan, ajaran dan ilmu-ilmu baru yang peneliti dapatkan saat melakukan pengerjaan skripsi. mohon maaf, jika ada kesalahan dari peneliti.
4. Keempat, Seluruh jajaran Dosen STIKOSA-AWS, yang memberikan banyak pengetahuan mengenai Ilmu Komunikasi terutama dalam bidang kekhususan *Broadcasting*.
5. Kelima, terima kasih banyak untuk Shofia Maidah Ariani yang selalu mendukung ketika saya sedang di masa pesimis, membantu terselesaikannya skripsi ini dari awal hingga akhir. Terima kasih sudah menemani di masa-masa jenuh mengerjakan skripsi dan memberi motivasi agar menyelesaikannya secepat mungkin.

6. Keenam, teman-teman terbaik saya yang turut membantu memberi *support* yang sangat luar biasa dalam proses pengerjaan skripsi. Rochmanur Romadhoni, Desi Miarsi, Egi Chiesa Putra, M. Ainnur Rizky, yang sangat membantu saya dari awal hingga akhir penelitian.

Surabaya, 09 September 2021

Peneliti

Herdiansyah Satria Putra Kharisma

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING	v
PERSETUJUAN DEWAN PENGUJI SIDANG SKRIPSI.....	v
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	12
1.3 Rumusan Masalah	13
1.4 Tujuan Penelitian	13
1.5 Manfaat Penelitian	13
BAB II.....	14
LANDASAN TEORI.....	14
2.1 <i>New Media</i>	14
2.1.1 Pengertian Media Baru (<i>New Media</i>).....	14
2.1.2 Fungsi Media Baru (<i>New Media</i>).....	15
2.2 <i>Game Online</i>	16
2.2.1 Pengertian <i>Game Online</i>	16
2.2.2 Tipe-Tipe <i>Game Online</i>	17
2.3 Adiksi <i>Game Online</i>	18
2.4 Komunikasi Interpersonal	21
2.4.1 Pengertian Komunikasi Interpersonal	21
2.4.2 Elemen-Elemen dalam Komunikasi Interpersonal	22
2.4.3 Sifat Komunikasi Interpersonal.....	24
2.4.4 Prinsip-Prinsip dalam Komunikasi Interpersonal	26
2.5 Teori <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	28

2.5.1	Pengertian <i>Computer Mediated Communication (CMC)</i>	28
2.6	Psikologi Perkembangan.....	30
2.6.1	Pengertian Psikologi Perkembangan.....	30
2.6.2	Pengertian Perkembangan Psikososial	30
2.7	Sikap Antisosial	36
2.7.1	Pengertian Sikap Antisosial.....	36
2.7.2	Ciri-ciri Sikap Antisosial.....	38
2.7.3	Bentuk-Bentuk Sikap Antisosial	38
2.8	Kerangka Teori.....	44
BAB III.....		45
METODE PENELITIAN		45
3.1	Jenis dan Metode Penelitian.....	45
3.2	Definisi Konseptual dan Definisi Operasional	45
3.2.1	Definisi Konseptual	45
3.2.2	Definisi Operasional.....	47
3.3	Indikator Variabel	56
3.3.1	Adiksi <i>Game Online</i>	56
3.3.2	Sikap Antisosial.....	56
3.4	Populasi Penelitian	57
3.5	Teknik Sampling	57
3.6	Sampel Penelitian.....	58
3.7	Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.8	Hipotesis Penelitian.....	62
3.9	Teknik Analisis Data.....	62
BAB IV		64
OBJEK PENELITIAN		64
4.1	Deskripsi Objek Penelitian	64
4.2	Objek Penelitian	64
4.2.1	Komunitas <i>Mobile Legend</i> Surabaya	64
4.2.2	Pengertian <i>Game Online Mobile Legend Bang-Bang</i>	65
4.2.3	Pengertian <i>Hero</i> dalam <i>Mobile Legend Bang-Bang</i>	66
4.2.4	Tipe <i>hero</i> di <i>Mobile Legend Bang-Bang</i>	66
4.2.5	<i>Mobile Legend Mechanics</i>	68

BAB V	71
ANALIS DATA DAN PEMBAHASAN	71
5.1 Analisis Data (<i>Research Findings</i>).....	71
5.2 Uji Validitas	71
5.3 Uji Reliabilitas	73
5.4 Uji Normalitas.....	74
5.5 Uji Hipotesis.....	75
5.5.1 Regresi Linear.....	75
5.5.2 Uji t	79
5.5.2.1 Perumusan Hipotesis.....	79
5.5.2.2 Penetapan Kriteria.....	80
5.5.2.3 Hasil t_{hitung}	80
5.5.2.4 Pengambilan keputusan.....	80
5.5 Pembahasan.....	81
5.5.1 Interpretasi Hasil Penelitian	81
BAB VI	83
PENUTUP	83
6.1 Simpulan	83
6.2 Saran.....	84
DAFTAR PUSTAKA	86

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Data Grafik Pengguna Internet.....	2
Gambar 1. 2 Data Pengunduh <i>Mobile Legend Bang-Bang</i>	6
Gambar 1. 3 Data Pengunduh Marvel Super War.....	7
Gambar 4. 1 Lambang dari Komunitas Mobile Legend Surabaya	64
Gambar 4. 2 <i>Role</i> di <i>Mobile Legend</i>	66
Gambar 4. 3 Hero Makro di Mobile Legend.....	69
Gambar 4. 4 Hero Mikro di Mobile Legend	70
Gambar 5. 1 Garis Keterangan Regresi Linier Sederhana.....	79

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 3.1 Definisi Operasional	54
Tabel 3.2 Pengklarifikasian Uji Reliabilitas.....	61
Tabel 5.1 Tabel Validitas.....	72
Tabel 5.2 Tabel Reliabilitas	73
Tabel 5.3 Tabel Normalitas.....	74
Tabel 5.4 Hasil Korelasi Adiksi <i>Game Online</i> Terhadap Sikap Antisosial.....	75
Tabel 5.5 Uji Regresi Linear.....	76
Tabel 5.6 Uji Nilai Signifikan.....	77
Tabel 5.7 Koefisien Regresi Sederhana.....	78
Tabel 5.8 Uji Hipotesis	79